

6S_FO_Projectes de disseny gràfic 4

Titulació: Grau en Ensenyaments Artístics Superiors en Disseny en les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte.

Matèria: Projectes de disseny gràfic

Tipus: Formació Obligatoria de Disseny Gràfic

Crèdits: 6 ECTS

Curs: 3

Semestre: 6

Idioma en què s'imparteix: Català / Castellà

Prerequisits:

Hores totals: 150 h

Hores/setmana: 9,4 h

Hores presencials/setmana: 4,5 h

Hores treball autònom/setmana: 4,9 h

1. Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Projectes de disseny gràfic 4 té com a eixos principals dos àmbits del disseny gràfic molt importants en l'actual entorn professional gràfic: el disseny interactiu i el disseny d'envasos i embalatges. El primer està relacionat amb els dispositius digitals i l'altre amb el volum i el seu contingut. En ambdós casos el disseny gràfic s'aplica per millorar la relació de l'usuari amb el producte, aportant comunicació. La usabilitat serà clau per resoldre amb èxit els projectes plantejats.

L'assignatura té com a objectius principals:

- Introduir l'alumnat en el disseny interactiu, treballant la capacitat d'organització de continguts en dispositius digitals de formats diversos (disseny adaptable), en discurs no lineal i basat en codis estàndard (HTML, CSS, JavaScript...) i l'adaptació als suports digitals.
- Estudiar les tipologies d'elements a embalar, les necessitats de protecció, informació, ergonomia, comunicació, situació en l'espai de venda, l'experiència d'ús i sostenibilitat.
- Conèixer i desenvolupar projectes de disseny d'envasos i embalatges per preveure solucions tècniques adequades.
- Integrar, aplicar i consolidar els coneixements i les habilitats prèviament adquirits, i posar en pràctica les metodologies de projectació fent aportacions innovadores en situacions versemblants i de certa complexitat.
- Comunicar les seves solucions de forma entenedora i convincent.

Guia Docent del Grau en Disseny

2. Continguts de l'assignatura

L'assignatura de Projectes de disseny gràfic 4 treballa els següents continguts:

La definició de l'encàrrec, els condicionants inicials i les necessitats a cobrir.

Brífling +

Disseny interactiu:

- Guió de navegació (estructura de la informació).
- Definició d'objectius de comunicació del projecte.
- Definició d'elements fixes i dinàmics.

Disseny d'envàs i embalatge:

- Ús/funció del pack
- Via d'exploració (origen, ingredient, cultural, descriptiu).
- Quantitat de jerarquies tipogràfiques necessàries.

Necessitats de visualització del producte.

Generació d'idees o rutes a partir de diferents estratègies de la creativitat. Esbossos.

Aplicació de recursos de disseny gràfic en els projectes interactius / d'envàs i embalatge Definició de solucions tècniques.

Envàs i embalatge: Ús de l'eina Bluetool (anàlisi de l'ecoeficiència i sostenibilitat de la proposta).

Sistemes de representació i comunicació. Manuals tècnics.

Simulacions i/o prototips (en disseny interactiu: Adobe XD o Figma).

3. Competències treballades a l'assignatura (Real Decret 633/2010)

Competències transversals		Matèria	Assignatura
CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.	X	X
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza	X	X
CT-06	Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.	X	X
CT-07	Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.	X	X
CT-13	Buscar l'excel·lència i la qualitat en l'activitat professional.	X	X
CT-14	Dominar la metodologia d'investigació en la generació de projectes, idees i solucions viables.	X	X

Guia Docent del Grau en Disseny

Competències generals		Matèria	Assignatura
CG-01	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.	X	X
CG-11	Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.	X	X
CG-17	Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment objectius personals i professionals.	X	X

Competències específiques de Disseny Gràfic		Matèria	Assignatura
GRA-01	Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.	X	X
GRA-03	Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.	X	X
GRA-04	Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.	X	X
GRA-06	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.	X	X
GRA-10	Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.	X	X

4. Resultats d'aprenentatge de l'assignatura

RA	Descripció del resultat d'aprenentatge	Competències
RA-01	Reconèixer i aplicar diferents estratègies de cerca documental per l'obtenció de dades significatives per concebre un projecte.	CT-14
RA-02	Identificar les característiques pròpies d'un projecte interactiu / d'envàs i embalatge en els exemples i referents.	CG-01, GRA-01, GRA-03, GRA-04, GRA-06
RA-03	Descriure el context en funció de l'àmbit del projecte.	CG-01
RA-04	Organitzar i interpretar la documentació per definir els objectius i els condicionants del projecte.	CT-14 CG-01
RA-05	Experimentar, proposar i avaluar idees, conceptes i solucions.	CT-01, CT-03, CG-01
RA-06	Planificar i desenvolupar la proposta més idònia.	CT-01, CT-03, CT-13, CG-01, GRA-01, GRA-03, GRA-04, GRA-06
RA-07	Ajustar la realització de resultats al pla de treball.	CT-01, CT-03, CT-13, CG-01, CG-17
RA-08	Fer maquetes que permetin entendre i provar el resultat (prototips de navegació, mockups, renders, ...).	GRA-01, GRA-03,

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

6S_FO_GRA_Projectes de disseny gràfic 4

Imprès 2025-10-31

3

Guia Docent del Grau en Disseny

		GRA-04, GRA-06
RA-09	Presentar, comunicar, defensar i argumentar el projecte amb visió autocrítica.	CG-11, GRA-10
RA-10	Elaborar un pla de treball que inclogui els elements propis de l'àmbit.	CT-01, CG-01

5. Metodologies docents aplicades a l'assignatura

Codi	Tipologia	Descripció	S'aplica
MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.	X
MD2	Debat i/o discussió	El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de l'alumnat a l'aula.	X
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.	X
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de la especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.	X
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.	X
MD9	Pràctica guiada	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dona feedback actiu durant la pràctica.	X
MD10	Aula invertida	Traslladar part de l'aprenentatge teòric fora de l'aula, mitjançant materials en línia o recursos preparats pel docent, per dedicar el temps presencial a activitats pràctiques, participatives i d'aplicació del coneixement.	X
MD11	Treball col·laboratiu	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.	X

6. Activitats formatives de l'assignatura

Codi	Descripció	Durada	Ponderació
AF1	Fase 1 i 2: Cerca documental / Avantprojecte Fase 3: Recull del procés d'ideació Fase 4: Desenvolupament del projecte interactiu Fase 5: Comunicar el projecte interactiu	7-9 setmanes	50%
AF2	Fase 1 i 2: Cerca documental / Avantprojecte	7-9 setmanes	50%

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

6S_FO_GRA_Projectes de disseny gràfic 4

Imprès 2025-10-31

4

Guia Docent del Grau en Disseny

Fase 3: Recull del procés d'ideació.

Fase 4: Desenvolupament del projecte d'envàs/embalatge

Fase 5: Comunicar el projecte d'envàs/embalatge.

7. Sistemes d'avaluació

Per la seva tipologia i programa educatiu, totes les assignatures dels estudis de grau en disseny de l'ESDAPC tenen prevista l'avaluació contínua com a procediment per a regular i qualificar els aprenentatges assolits per l'alumnat durant el semestre.

En cas de no assolir el nivell de suficiència en les activitats avaluatives dins de les fites de tancament plantejades en la programació de l'assignatura, les activitats no superades es podran corregir i/o completar dins del procediment de recuperació que defineix el professorat en la seva programació.

7.1. Avaluació contínua

Criteris generals d'avaluació

L'ESDAPC fixa uns **criteris generals d'avaluació** que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels cri d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- Qualificació de l'assignatura: Es farà mitjana ponderada de les qualificacions obtingudes en cadascuna de les activitats formatives d'acord amb els percentatges descrits a la guia docent i la programació d'aula. La superació de l'assignatura s' assolirà amb una nota de 5,0 (Aprovat). Totes les activitats avaluatives es poden corregir i/o completar dins del procediment de recuperació dins de l'avaluació contínua que defineix el professorat en la seva programació d'aula.
- L'assistència a classe és imprescindible per tal de poder garantir que l'aprenentatge és progressiu, flexible i permet la retroalimentació i els ajustos en el seu assoliment dins de l'avaluació contínua. Per aquesta raó, l'assistència a classe és obligatòria. El professorat estableix els mecanismes per fer-ne el control. L'estudiant que no assisteix a un mínim del 80% de les hores presencials de l'assignatura perd el dret a l'avaluació contínua i podrà presentar-se a la recuperació fora de l'avaluació contínua que es defineix a la guia docent i la programació d'aula de l'assignatura. En casos d'absentisme greu, amb una assistència inferior al 60% de les hores presencials de l'assignatura, l'estudiant podrà el dret a ser avaluat i tindrà una qualificació de "No presentat".
- La capacitat per organitzar i planificar les tasques, forma part dels resultats d'aprenentatge que l'estudiant ha d'assolir dins del procés formatiu, per tant les entregues de les activitats avaluatives hauran d'ajustar-se als terminis, el format i els continguts definits en l'enunciat de l'activitat per tal de poder ser qualificades. Les activitats presentades fora de termini, format i/o continguts mínims es

Guia Docent del Grau en Disseny

consideraran fora del procés d'avaluació contínua, no s'avalua dins d'aquesta i caldrà tornar-la a entregar com a recuperació.

- En cas de coincidència d'un lliurament o examen amb una situació de força major, l'estudiant podrà sol·licitar lliurar una activitat fora de termini o repetir un examen, sense ser considerada fora de l'avaluació continuada. Aquest lliurament o examen es portarà a terme segons les condicions i calendari que determini el professorat.
 - Per causa de força major s'entén: malaltia greu o incapacitat temporal (hospitalització) de l'alumne/a o d'un familiar de primer grau, coincidència amb un examen oficial de nivell d'idioma de carnet de conduir, deures inexcusables davant l'administració o defunció d'un familiar de primer o segon grau. S'haurà de sol·licitar de manera argumentada i justificada en forma de [sol·licitud genèrica](#), adreçada a la direcció del campus, i haurà d'incloure necessàriament l'original amb seg del document acreditatiu de la causa major al·legada.
- El procés d'avaluació es fonamenta en el treball personal de l'estudiant i pressuposa l'autenticitat de l'autoria i l'originalitat dels exercicis realitzats. Qualsevol acte de còpia i/o plagi o ús irregular de la Intel·ligència Artificial (IA) suposarà el suspens immediat i irrevocable de l'activitat avaluable, sense dret a recuperació.

Tot i això, i sense entrar en contradicció amb aquests criteris generals, cada docent podrà definir altres condicions específiques complementàries, que caldrà informar i publicar per escrit a l'inici de curs a tot l'alumnat matriculat seva assignatura.

Aquestes condicions complementàries no poden suposar en cap cas la penalització o limitació de la qualificació d'una activitat, ni la pèrdua de dret a recuperació d'una activitat.

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

PROJECTE INTERACTIU

Fase 1 i 2: Cerca documental / Avantprojecte (15%)

- Quantitat i qualitat de la informació. 20%
- Pertinença de les fonts consultades. 10%
- Síntesi de la informació. 10%
- Estructura i profunditat de l'anàlisi. 20%
- Definició d'objectius i condicionants del problema. 30%
- Qualitat gràfica i ortogràfica de la presentació. 10%

Fase 3: Recull del procés d'ideació (15%)

- Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar hipòtesis de treball. 30%
- Grau d'evolució de les propostes. 10%
- Disseny i estructura de la interacció. 20%
- Qualitat de les propostes. 30%
- Riquesa d'utilització d'eines i recursos manuals i digitals. 10%

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

6S_FO_GRA_ Projectes de disseny gràfic 4

Imprès 2025-10-31

6

Guia Docent del Grau en Disseny

Fase 4: Desenvolupament del projecte interactiu (15%)

- Qualitat formal de la solució gràfica i de la seva representació (UI). 25%
- Qualitat del prototip (UX). 25%
- Qualitat de la memòria tècnica. 30%
- Qualitat de les conclusions (segons Guia TFG). 20%

Fase 5: Comunicar el projecte interactiu (5%)

- Expressió i comunicació davant del grup classe. 50%
- Comunicar un projecte de forma atractiva utilitza eines i recursos adients. 50%

PROJECTE DISSENY D'ENVÀS/EMBALATGE

Fase 1 i 2: Cerca documental / Avantprojecte (15%)

- Quantitat i qualitat de la informació. 20%
- Pertinença de les fonts consultades. 10%
- Síntesi de la informació. 10%
- Estructura i profunditat de l'anàlisi. 20%
- Definició d'objectius i condicionants del problema. 30%
- Qualitat gràfica i ortogràfica de la presentació. 10%

Fase 3: Recull del procés d'ideació (15%)

- Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar hipòtesis de treball. 30%
- Grau d'evolució de les propostes. 20%
- Qualitat de les propostes. 25%
- Riquesa d'utilització d'eines i recursos manuals i digitals. 25%

Fase 4: Desenvolupament del projecte d'envàs/embalatge (15%)

- Qualitat formal de la solució i de la representació gràfica. 20%
- Qualitat de la maqueta física. 20%
- Qualitat de la memòria tècnica (materials, arts finals i acabats). 20%
- Viabilitat econòmica i anàlisi Bluetool. 20%
- Qualitat de les conclusions (segons Guia TFG). 20%

Fase 5: Comunicar el projecte d'envàs/embalatge (5%)

- Expressió i comunicació davant del grup classe. 50%
- Comunicar un projecte de forma atractiva utilitza eines i recursos adients. 50%

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.

Observacions directes.

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

6S_FO_GRA_Projectes de disseny gràfic 4

Imprès 2025-10-31

7

Guia Docent del Grau en Disseny

Autoavaluació.

Coavaluació.

7.2. Recuperació

Criteris generals de recuperació

L'ESDAPC fixa uns criteris generals de recuperació que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici de criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- L'ESDAPC preveu una única recuperació per activitat. La recuperació de les activitats suspeses es farà e els terminis definits pel professorat en la seva guia docent i la programació d'aula dins del mateix semestre. En cas que el professorat no hagi establert cap calendari de recuperació, l'estudiant podrà lliurar les activitats de recuperació durant la darrera setmana lectiva del semestre.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Els mateixos que a l'avaluació contínua.

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Es tindran en compte els mateixos criteris de cada Fase del projecte.

Instruments de recuperació de l'assignatura fora de l'avaluació contínua

1. Entregar les activitats i/o projectes suspesos, o no entregats, de l'assignatura. (60% del pes del curs.)
2. Activitat d'ampliació: Realització d'una prova pràctica d'una durada d'entre 2-4 h on s'inclouran els continguts del curs (40% del pes del curs):
 - a. Projecte de Packaging (2 h)
 - b. Landing page de promoció del packaging (2 h)

8. Atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu

La present Guia Docent té en consideració l'atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu que comprèn dos marcs de referència que la sostenen:

- MISU: Mesures i Suports Universals per afavorir el desenvolupament personal i social en equitat i igualtat.
- DUA: Disseny Universal de l'Aprenentatge, que permet crear situacions d'aprenentatge flexibles a partir d'un disseny que detecta i minimitza les barreres del context, des d'un inici, i que considera la variabilitat.

Tanmateix, per assegurar la llibertat de pensament i d'oportunitats en relació amb la perspectiva de gènere, es porta a terme una dinàmica coeducadora que evita la predisposició de tractaments diferencials, atribucions de rols o suposicions d'habilitats determinades per motius de gènere.

Guia Docent del Grau en Disseny

Les MISU I DUA s'aplicarà a tot l'alumnat d'ESDAPC. Aquell alumnat amb necessitat d'unes mesures i suports addicionals, es recolliran mitjançant un Pla de Suport Individualitzat.

9. Còpia, plag i honestat acadèmica

Des del punt de vista legal el plag i és una infracció del dret d'autoria.

Les NOFC de l'ESDAPC descriuen en el seu apartat 5.4 les conductes irregulars en el procediment de l'avaluació, entre les quals hi ha la còpia o el plag i en qualsevol activitat acadèmica.

10. Ús de la Intel·ligència Artificial (IA)

ESDAPC reconeix el valor de la Intel·ligència Artificial (IA) en l'àmbit educatiu, alhora que posa de manifest els riscos que comporta si no s'utilitza de manera ètica, crítica i responsable. En aquest sentit, en cada activitat d'avaluació s'informarà l'alumnat sobre les eines i els recursos d'IA que es poden utilitzar i en quines condicions, recomanat sempre que s'utilitzi com un assistent durant el procés de recerca o com una font més. En els dos casos ha de complir la [normativa de citació establerta per l'APA](#).

Per la seva banda, l'alumnat es compromet a seguir les indicacions de l'ESDAPC a l'hora de dur a terme les activitats d'avaluació i de citar les eines utilitzades i, concretament, a identificar els textos o les imatges generats per sistemes d'IA, els quals no podrà presentar com si fossin propis.

Un mal ús d'aquesta eina, pot afectar greument l'avaluació de les activitats avaluatives. En cas de dubte, es recomana que, abans de lliurar l'activitat, es faci arribar una consulta al professor/a.

Per l'avaluació, l'alumnat és responsable dels possibles errors que pot cometre la Intel·ligència Artificial.

11. Fonts d'informació i recursos didàctics

Bibliografia bàsica

—

Bibliografia de consulta i altres recursos

Interactivitat:

GRANÉ, M. (2012). *El disseny interactiu a la xarxa*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

HOOBER, S. (2021). *Touch Design for mobile interfaces*. Friburg: Smashing.

KRUG, S. (2014). *No me hagas pensar. Una aproximación a la usabilidad en la Web y los móviles*. Madrid: Anaya Multimedia.

LYNCH, P.J., i HORTON, S. (2002). *Principios de diseño básico para la creación de sitios web*. Barcelona: Gustavo Gili.

NIELSEN, J., i TAHIR, M. (2002). *Usabilidad de páginas de inicio: Análisis de 50 sitios web*. Madrid: Pearson

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

6S_FO_GRA_ Projectes de disseny gràfic 4

Imprès 2025-10-31

9

Guia Docent del Grau en Disseny

PIPES, A. (2011). *Diseño de sitios web*. Barcelona: Promopress.

WOOD, D. (2015). *Diseño de interfaces*. Barcelona. Editorial Parramon.

Envàs i embalatge:

CAWTHRAY, R., i DENISON, E. (1999). *Packaging: envases y sus desarrollos*. Barcelona: Index Book.

DENISON, E. (2007). *Prototipos de packaging*. Barcelona: Gustavo Gili.

HAMPSHIRE, M., i STEPHENSON, K. (2008). *Packaging: cómo diseñar envases para un público concreto*.
Barcelona: Index Book.

HERRIOTT, L. (comp.). (2008). *Packaging y plegado*. Barcelona: Gustavo Gili.

STEWART, B. (2008). *Packaging. Manual de diseño y producción*. Barcelona: Gustavo Gili.

Sostenibilitat en envàs i embalatge:

DALAL, A., i MAHESHWARI, N. (2020). Sustainable packaging: A review. *Materials Today: Proceedings*, 26,
2796-2800.

KUMAR, S., PRADHAN, S., i RAI, B. (2019). Eco-friendly packaging: A sustainable approach. *A IOP Conference
Series: Materials Science and Engineering*, 561(1), 012-015.

LAPAGE ORIGINAL. (2025). *BlueTool. Per un disseny gràfic més sostenible*.

<https://bluetool.lapageoriginal.com>.

PEATIE, S., i BELZ, F. M. (2010). *Sustainability marketing: A global perspective*. Hoboken: John Wiley &
Sons.

VANEGAS, P., GÓMEZ, C., i AYALA, A. (2021). Design and sustainability: a comprehensive review from the
packaging perspective. *Sustainable Production and Consumption*, 28, 390-402.

Audiovisuals

—

Guia Docent del Grau en Disseny

12. Fitxes d'activitats formatives

ACTIVITAT 1	Durada: 7-9 setmanes	Ponderació: 50 %
Descripció de l'activitat: PROJECTE DE DISSENY INTERACTIU		

Fase 1 i 2: Cerca documental / Interpretació de dades

- Dossier resum cerca documental i avantprojecte (brífling i guió de navegació)

Fase 3: Recull del procés d'ideació

- Moodboard, pluja d'idees...
- Esbossos dels elements bàsics: Wireframes i proposta gràfica bàsica.

Fase 4: Desenvolupament del projecte interactiu

- Disseny de cada tipologia de pantalla.
- Arbre gràfic de pantalles.
- Definició d'elements fixes i dinàmics.
- Definició d'elements d'èmfasi (efectes javascript...)

Fase 5: Comunicar el projecte interactiu: web adaptativa (responsive) o App

- Presentació oral amb suport gràfic.
- Prototip de navegació bàsic (Adobe XD o Figma).

Continguts

La definició de l'encàrrec, els condicionants inicials i les necessitats a cobrir.

Brífling + Disseny interactiu:

- Guió de navegació (estructura de la informació).
- Definició d'objectius de comunicació del projecte.
- Definició d'elements fixes i dinàmics.

Necessitats de visualització del producte.

Generació d'idees o rutes a partir de diferents estratègies de la creativitat. Esbossos.

Aplicació de recursos de disseny gràfic en els projectes interactius. Definició de solucions tècniques.

Sistemes de representació i comunicació. Manuals tècnics.

Guia Docent del Grau en Disseny

Simulacions i/o prototips (en disseny interactiu: Adobe XD o Figma).

Competències

CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza
CT-06	Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.
CT-07	Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.
CT-13	Buscar l'excel·lència i la qualitat en l'activitat professional.
CT-14	Dominar la metodologia d'investigació en la generació de projectes, idees i solucions viables.
CG-01	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
CG-11	Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
CG-17	Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment objectius personals i professionals.
GRA-01	Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
GRA-03	Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.
GRA-04	Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.
GRA-06	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.
GRA-10	Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.

Metodologies docents aplicades

MD1	Conferència i/o classe magistral
MD2	Debat i/o discussió
MD6	Presentacions i/o defenses
MD7	Estudi de casos
MD8	Treball per projectes
MD9	Pràctica guiada
MD10	Aula invertida
MD11	Treball col·laboratiu

Resultats d'aprenentatge

RA-01	Reconèixer i aplicar diferents estratègies de cerca documental per l'obtenció de dades significatives per concebre un projecte.
RA-02	Identificar les característiques pròpies d'un projecte interactiu / d'envàs i embalatge en els exemples i referents.
RA-03	Descriure el context en funció de l'àmbit del projecte.
RA-04	Organitzar i interpretar la documentació per definir els objectius i els condicionants del projecte.
RA-05	Experimentar, proposar i avaluar idees, conceptes i solucions.
RA-06	Planificar i desenvolupar la proposta més idònia.
RA-07	Ajustar la realització de resultats al pla de treball.
RA-08	Fer maquetes que permetin entendre i provar el resultat (prototips de navegació, mockups, renders, ...).
RA-09	Presentar, comunicar, defensar i argumentar el projecte amb visió autocrítica.
RA-10	Elaborar un pla de treball que inclogui els elements propis de l'àmbit

Guia Docent del Grau en Disseny

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Fase 1 i 2: Cerca documental / Interpretació de dades (15%)

- Quantitat i qualitat de la informació. 20%
- Pertinença de les fonts consultades. 10%
- Síntesi de la informació. 10%
- Estructura i profunditat de l'anàlisi. 20%
- Definició d'objectius i condicionants del problema. 30%
- Qualitat gràfica i ortogràfica de la presentació. 10%

Fase 3: Recull del procés d'ideació (15%)

- Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar hipòtesis de treball. 30%
- Grau d'evolució de les propostes. 10%
- Disseny i estructura de la interacció. 20%
- Qualitat de les propostes. 30%
- Riquesa d'utilització d'eines i recursos manuals i digitals. 10%

Fase 4: Desenvolupament del projecte interactiu (15%)

- Qualitat formal de la solució gràfica i de la seva representació (UI). 25%
- Qualitat del prototip (UX). 25%
- Qualitat de la memòria tècnica. 30%
- Qualitat de les conclusions (segons Guia TFG). 20%

Fase 5: Comunicar el projecte interactiu (5%)

- Expressió i comunicació davant del grup classe. 50%
- Comunicar un projecte de forma atractiva utilitza eines i recursos adients. 50%

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.

Observacions directes.

Autoavaluació.

Coavaluació.

Guia Docent del Grau en Disseny

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Els mateixos que a l'avaluació contínua.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Es tindran en compte els mateixos criteris de cada Fase del projecte.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

3. Entregar les activitats i/o projectes suspesos, o no entregats, de l'assignatura. (60% del pes del curs.)
4. Activitat d'ampliació: Realització d'una prova pràctica d'una durada d'entre 2-4 h on s'inclouran els continguts del curs (40% del pes del curs):
 - a. Projecte de Packaging (2 h)
 - b. Landing page de promoció del packaging (2 h)

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 2	Durada: 7-9 setmanes	Ponderació: 50 %
Descripció de l'activitat: PROJECTE DE DISSENY D'ENVÀS/EMBALATGE		

Fase 1 i 2: Cerca documental / Interpretació de dades

- Dossier resum cerca documental i avantprojecte (brífling)

Fase 3: Recull del procés d'ideació.

- Primeres propostes

Fase 4: Desenvolupament del projecte d'envàs/embalatge.

- Premaquetes i Maquetes (físiques i/o digitals) que tinguin en compte els requisits legals del sector.
- Art final.
- Ús de l'eina Bluetool (anàlisi de l'ecoeficiència i sostenibilitat de la proposta).

Fase 5: Comunicar el projecte d'envàs/embalatge.

- Presentació amb mostres de l'aspecte final de l'envàs/embalatge amb fotografies/fotomuntatges/simulacions 3D.

Continguts

La definició de l'encàrrec, els condicionants inicials i les necessitats a cobrir.

Brífling + Disseny d'envàs i embalatge:

- Ús/funció del pack
- Via d'exploració (origen, ingredient, cultural, descriptiu).
- Quantitat de jerarquies tipogràfiques necessàries.

Necessitats de visualització del producte.

Generació d'idees o rutes a partir de diferents estratègies de la creativitat. Esbossos.

Aplicació de recursos de disseny gràfic en els projectes d'envàs i embalatge.

Definició de solucions tècniques.

Ús de l'eina Bluetool (anàlisi de l'ecoeficiència i sostenibilitat de la proposta).

Sistemes de representació i comunicació. Manuals tècnics.

Simulacions i/o prototips.

Guia Docent del Grau en Disseny

Competències

CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza
CT-06	Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.
CT-07	Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.
CT-13	Buscar l'excel·lència i la qualitat en l'activitat professional.
CT-14	Dominar la metodologia d'investigació en la generació de projectes, idees i solucions viables.
CG-01	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
CG-11	Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
CG-17	Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment objectius personals i professionals.
GRA-01	Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
GRA-03	Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.
GRA-04	Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.
GRA-06	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.
GRA-10	Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.

Metodologies docents aplicades

MD1	Conferència i/o classe magistral
MD2	Debat i/o discussió
MD6	Presentacions i/o defenses
MD7	Estudi de casos
MD8	Treball per projectes
MD9	Pràctica guiada
MD10	Aula invertida
MD11	Treball col·laboratiu

Resultats d'aprenentatge

RA-01	Reconèixer i aplicar diferents estratègies de cerca documental per l'obtenció de dades significatives per concebre un projecte.
RA-02	Identificar les característiques pròpies d'un projecte interactiu / d'envàs i embalatge en els exemples i referents.
RA-03	Descriure el context en funció de l'àmbit del projecte.
RA-04	Organitzar i interpretar la documentació per definir els objectius i els condicionants del projecte.
RA-05	Experimentar, proposar i avaluar idees, conceptes i solucions.
RA-06	Planificar i desenvolupar la proposta més idònia.
RA-07	Ajustar la realització de resultats al pla de treball.
RA-08	Fer maquetes que permetin entendre i provar el resultat (prototips de navegació, mockups, renders, ...).
RA-09	Presentar, comunicar, defensar i argumentar el projecte amb visió autocrítica.
RA-10	Elaborar un pla de treball que inclogui els elements propis de l'àmbit

Guia Docent del Grau en Disseny

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Fase 1 i 2: Cerca documental / Interpretació de dades (15%)

- Quantitat i qualitat de la informació. 20%
- Pertinença de les fonts consultades. 10%
- Síntesi de la informació. 10%
- Estructura i profunditat de l'anàlisi. 20%
- Definició d'objectius i condicionants del problema. 30%
- Qualitat gràfica i ortogràfica de la presentació. 10%

Fase 3: Recull del procés d'ideació (15%)

- Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar hipòtesis de treball. 30%
- Grau d'evolució de les propostes. 20%
- Qualitat de les propostes. 25%
- Riquesa d'utilització d'eines i recursos manuals i digitals. 25%

Fase 4: Desenvolupament del projecte d'envàs/embalatge (15%)

- Qualitat formal de la solució i de la representació gràfica. 20%
- Qualitat de la maqueta física. 20%
- Qualitat de la memòria tècnica (materials, arts finals i acabats). 20%
- Viabilitat econòmica i anàlisi Bluetool. 20%
- Qualitat de les conclusions (segons Guia TFG). 20%

Fase 5: Comunicar el projecte d'envàs/embalatge (5%)

- Expressió i comunicació davant del grup classe. 50%
- Comunicar un projecte de forma atractiva utilitza eines i recursos adients. 50%

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.

Observacions directes.

Autoavaluació.

Coavaluació.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Els mateixos que a l'avaluació contínua.

Guia Docent del Grau en Disseny

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Es tindran en compte els mateixos criteris de cada Fase del projecte.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

1. Entregar les activitats i/o projectes suspesos, o no entregats, de l'assignatura. (60% del pes del curs.)
2. Activitat d'ampliació: Realització d'una prova pràctica d'una durada d'entre 2-4 h on s'inclouran els continguts del curs (40% del pes del curs):
 - a. Projecte de Packaging (2 h)
 - b. Landing page de promoció del packaging (2 h)